

Artikel Info

Received: 12 februari 2020	Revised: 02 maret 2020	Accepted: 07 juni 2020	Published: 11 juli 2020
--------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

**Pemanfaatan Model Tutorial Berbasis Komputer di SMP Islam
Terpadu Ibnu Halim Kec. Medan Deli**

Icha Novanty¹, Sri Wahyuni², Sutoni Sijabat³, Zulfahmi⁴

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*^{1, 2, 3, 4}

*¹email: ichanov12@gmail.com,

²email: wahyu899@gmail.com,

³email : sijabat70@gmail.com,

⁴email : fahmi569@gmail.com

Abstract: Computer-based learning is complete learning, so students must understand the material delivered through computer media. Computer-based learning consists of four types. Namely training and practice models, tutorial models, simulation models, and game models. Of the four types of models, the tutorial model has its own advantages compared to other types of models.

Keywords : *computer-based learning, tutorial models, types*

Abstrak: Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran tuntas, sehingga siswa harus memahami materi yang disampaikan melalui media komputer. Pembelajaran berbasis komputer terdiri dari empat jenis. Yakni model latihan dan praktik, model tutorial, model simulasi, dan model games. Dari keempat jenis model tersebut model tutorial memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan jenis model lainnya.

Kata kunci : *pembelajaran berbasis computer, model tutorial, jenis*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi ini mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan

teknologi ini dimulai dari negara maju, sehingga Indonesia sebagai negara berkembang perlu mensejajarkan diri dengan negara-negara yang sudah maju tersebut (Setiawan, 2017).

Perkembangan teknologi dan informasi merupakan salah satu dampak dari globalisasi. Dunia pendidikan pun tak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi dan informasi ini, karena perkembangan informasi meicu adanya persaingan antar bangsa demi tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pada setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal (Setiawan, 2015).

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun sumber daya manusia yang efektif. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif mengembangkan potensi agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya

apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran (Anderson, 1994).

Dari beberapa model pembelajaran, ada model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu peningkatan penalaran siswa yaitu model pembelajaran berbasis komputer. Pada dasarnya, pembelajaran berbasis komputer adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Perkembangan teknologi komputer saat ini telah membentuk suatu jaringan (network) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan terkini dalam bidang akademik tertentu. Diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan web di sekolah (Anderson, 1994).

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Pembelajaran berbasis computer disajikan dalam sebuah program computer yang akan memandu siswa secara individual untuk menyelesaikan program pembelajaran yang terdiri dari uraian materi, dan evaluasi pembelajaran. Ciri dari pembelajaran berbasis computer ialah bersifat individual dan merupakan pembelajaran tuntas. “pembelajaran berbasis computer model

tutorial merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajari” (Achsini, 2000).

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis computer model tutorial siswa dapat memanfaatkan computer dalam memberikan tutor dalam pembelajaran serta dapat berinteraksi langsung dengan sistem computer yang telah dirancang oleh guru. Selain itu, setiap siswa dapat menyelesaikan satu program pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan keterampilan masing-masing karena control pembelajaran sepenuhnya ada di tangan siswa.

Pembelajaran berbasis computer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software computer (cd pembelajaran) berupa program computer yang berisi tentang uatan pembelajaran meliputi, judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Achsini, 2000). Pembelajaran berbasis komputer menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat belajar, dan menjadi pelengkap sumber belajar. Kehadiran teknologi komputer dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan (suplemen) atau alat bantu bagi guru. Komputer tidak akan mengambil alih peran dan fungsi guru, karena ada hal yang tidak dapat digantikan oleh komputer. Komputer hanya sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan. Bila akan menerapkan pembelajaran berbasis komputer ada tiga model yang dapat dipilih diantaranya model selektif, model sekuensial, dan model laboratorium. Kesemuanya itu tentunya disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah (Ahmad Supandi, 2019). Berbagai jenis aplikasi teknologi komputer dalam pendidikan umumnya dikenal dengan istilah “Computer Assisted Instruction (CAI)” atau Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)”. Dalam pembelajaran berbantuan komputer, peserta

didik berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer (Setiawan, 2018). CAI (Computer Assisted Instruction) sebagai penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif serta membolehkan umpan balik. Disamping sebagai CAI pemanfaatan komputer dapat berupa CBI (Computer Based instruction) yaitu Pembelajaran Berbasis Komputer.

B. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di sekolah SMP Ibnu Halim Jl. Kawat III Kec. Medan Timur. Dengan melakukan beberapa kegiatan yang tujuannya adalah meningkatkan minat bakat dan hasil akhir dari proses pebelajaran menggunakan media computer sebagai salah satu sarana dan prasarana pebelajaran. Kemudian melakukan pengamatan selama tiga hari berturut-turut di dalam ruang kelas yang sama.

Dihari pertama belum ada terlihat pemahaman walaupun antusias ereka sudah terlihat, karena perspektif setiap seorang pendidik jika belajar menggunakan computer akan lebih menyenangkan daripada hanya peberian materi biasa degan tatap muka dengan gurunya. Hari kedua sudah mulai terlihat siswa mulai memahami cara kerja belajar menggunakan media computer, dan perlahan sudah diberi tugas secara mandiri. Hari ketika setiap siswa sudah mampu mengaplikasikan computer dengan mandiri dan diberikan tanggung jawab mandiri.

Dari pengamatan yang dilakukan Selama tiga hari di sekolah tersebut, tidak ada kendala sama sekali dan mendapat respon yang menyenangkan dari setiap peserta didik. Dan mereka dengan mudah dapat memahami tata cara pengguaan dengan baik. Dijaman yang serba cepat dan membuat ketergantungan dengan media-media yang sudah ada akan semakin membantu terhadap mereka yang memang faham cara penggunaanya. Pada dunia pendidikan contohnya, setiap guru dituntut mampu menggunakan media yang sifatnya mampu menabah kefektifan belajar mengajar yang sifatnya tidak hanya didapatkan didalam ruang kelas saja.

Sebagai seorang guru perkembangan teknologi dan informasi dianggap sebagai salah satu hal yang menakutkan, karena harus berpacu dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik untuk mengikuti perkembangan jaman sesuai dengan proses pendidikan. Namun, hal itu juga harus dijadikan sebuah tantangan untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif, inovatif, dan memotivasi siswanya agar dapat lebih mampu memahami bagaimana cara penggunaan media sesuai dengan perkembangan zamanya.

Tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk dan motivasi agar para siswa belajar secara efisien dan efektif. Pemberian bantuan berarti membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Petunjuk berarti memberi informasi tentang cara belajar secara efektif dan efisien. Arahan berarti mengarahkan para siswa untuk mencapai tujuannya masing-masing. Motivasi berarti menggerakkan para siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas-tugas dan mengikuti penilaian. Bimbingan berarti membantu para siswa memecahkan masalah-masalah belajar.

Program CBI tutorial dalam merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode Tutorial dalam CAI pola dasarnya mengikuti pengajaran Berprograma tipe *Branching* yaitu informasi/mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer (Diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Pada umumnya tipe penyajian yang banyak digunakan adalah “tutorial”. Tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari

kemampuan yang dimilikinya. Penggunaan tutorial melalui CD interaktif lebih efektif untuk mengajarkan penguasaan *Software* kepada siswa dibandingkan dengan mengajarkan *hardware*. Misalnya tutorial *Microsoft Office Word, Access, Excel, dan Power Point*. Kelebihan lain dari CD interaktif ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa terhadap *software* tersebut. Terdapat juga fungsi *repeat*, bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

Media *powerpoint* dapat juga digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran guna menunjang hasil belajar yang optimal. Adapun aspek utaa yang lebih mendukung adalah media ini dipercaya mampu meningkatkan hasil belajar dengan gabungan dari berbagai sumber seperti, unsur media, gambar, animasi, dan video.

Video termasuk media yang dapat digunakan dalam pebelajaran pada Sekolah Dasar, karena video bersifat interaaktif dan tutorial dalam membimbing siswa dalam memahami materi visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai dengan yang diajarkan didala video yang ada. Penggunaan video ini sangat cocok karena bersifat udah dipahai oleh setiap peserta didik.

Adapun fungsi tutorial:

1. Kurikuler, yakni sebagai pelaksana kurikulum sebagaimana telah dibutuhkan bagi masing-masing modul dan mengkomunikasikan kepada para siswa;
2. Pembelajaran, yakni melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program interaktif yang telah dirancang dan ditetapkan;
3. Diagnosis-bimbingan, yakni membantu para siswa yang mengalami kesalahan, kekeliruan, kelambanan, masalah dalam pembelajaran berbasis komputer berdasarkan hasil penelitian, baik formatif maupun sumatif, sehingga siswa mampu membimbing diri sendiri;

4. Administrative, yakni melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian dan teknis administrative lainnya sesuai dengan tuntutan program CBI;
5. Personal, yakni memberikan keteladanan kepada siswa seperti penguasaan mengorganisasikan materi, cara belajar, sikap dan perilaku yang secara tak langsung menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi yang tinggi.

Sedangkan tujuan pembelajaran tutorial, yaitu sebagai berikut: 1). Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam software pembelajaran, melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan; 2). Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri; 3). Untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari.

Komputer sebagai tutor berorientasi pada upaya dalam membangun perilaku siswa melalui penggunaan komputer. Secara sederhana, pola-pola pengoperasiannya adalah sebagai berikut: (1) Komputer menyajikan materi, (2) Siswa memberikan respon, (3) Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya, dan (4) Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

Tahapan atau langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah sebagai berikut: 1) Penyajian informasi (*presentation of information*), yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa; 2) Pertanyaan dan respon (*question of reponses*), yaitu berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa; 3) Penilaian repons (*judging of responses*), yaitu komputer akan memberikan respons atas jawaban yang diberikan siswa; 4) Pemberian balikan respons (*providing feedback about responses*), yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses/berhasil atau harus mengulang; 5) Pengulangan (*remediation*); 6) Segmen pengaturan pelajaran (*sequencing lesson segment*)

C. Simpulan

Penerapan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran berbasis komputer model latihan dan praktik. Perbedaan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penyajian materi pelajaran pada pembelajaran berbasis komputer model tutorial yang lebih terperinci sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Karena dipaparkan dalam bentuk materi, pertanyaan yang menguji siswa sebelum melanjutkan materi selanjutnya, dan dilengkapi dengan evaluasi untuk memperkuat pemahaman siswa.

Terutama pada sekolah yang menjadi objek kegiatan pengabdian masyarakat oleh penulis bahwasanya setiap peserta didik tidak akan membutuhkan waktu yang lama hanya untuk mampu menguasai penggunaan media ataupun computer dalam proses pembelajaran. Namun, memang kembali kepada pengajarnya ataupun guru yang memberikan pengarahan kesetiap peserta didiknya. Karena jika penggunaan media dalam pembelajaran pun memiliki potensi egagalan atau penyimpangn yap roses belajar mengajar jika salah digunakan.

D. Daftar Pustaka

<https://dosenmuslim.com/pendidikan/pengertian-kurikulum-pendidikan-agama-islam/>
Lexy J. Moleong, metodologi penelitian kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).
(Mahmud Yunus, 2007: 313). (Yudrik Jahja: 427). (Istighfarotul Rahmaniyaah, 2010).
(Musclich Shabir: 78). (Abdul Aziz: 1).
abdul majid.op.,cit.

Bibliography

- Achsin, a. (2000). *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Ahmad Supandi. (2019, Juli 25). Kebijakan Pengangkatan Tenaga Pendidik. (S. Hasan, Interviewer)
- al-Jumbulati, A. (2002). *Perbandingan Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, R. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Pers.
- Setiawan, H. R. (2015). *Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bonus Guru Berdasarkan Penilaian Kerja Dengan Metode Ahp (Studi Kasus: SMP Rahmat Islamiyah Medan)*. Medan: SIT Sinar Husni.
- Setiawan, H. R. (2017). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Pendidikan Agama Islam UMSU. *International Psycology, Education, Counselling & Social Work Conference* (p. 431). Medan: UMA Press.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Bildung.